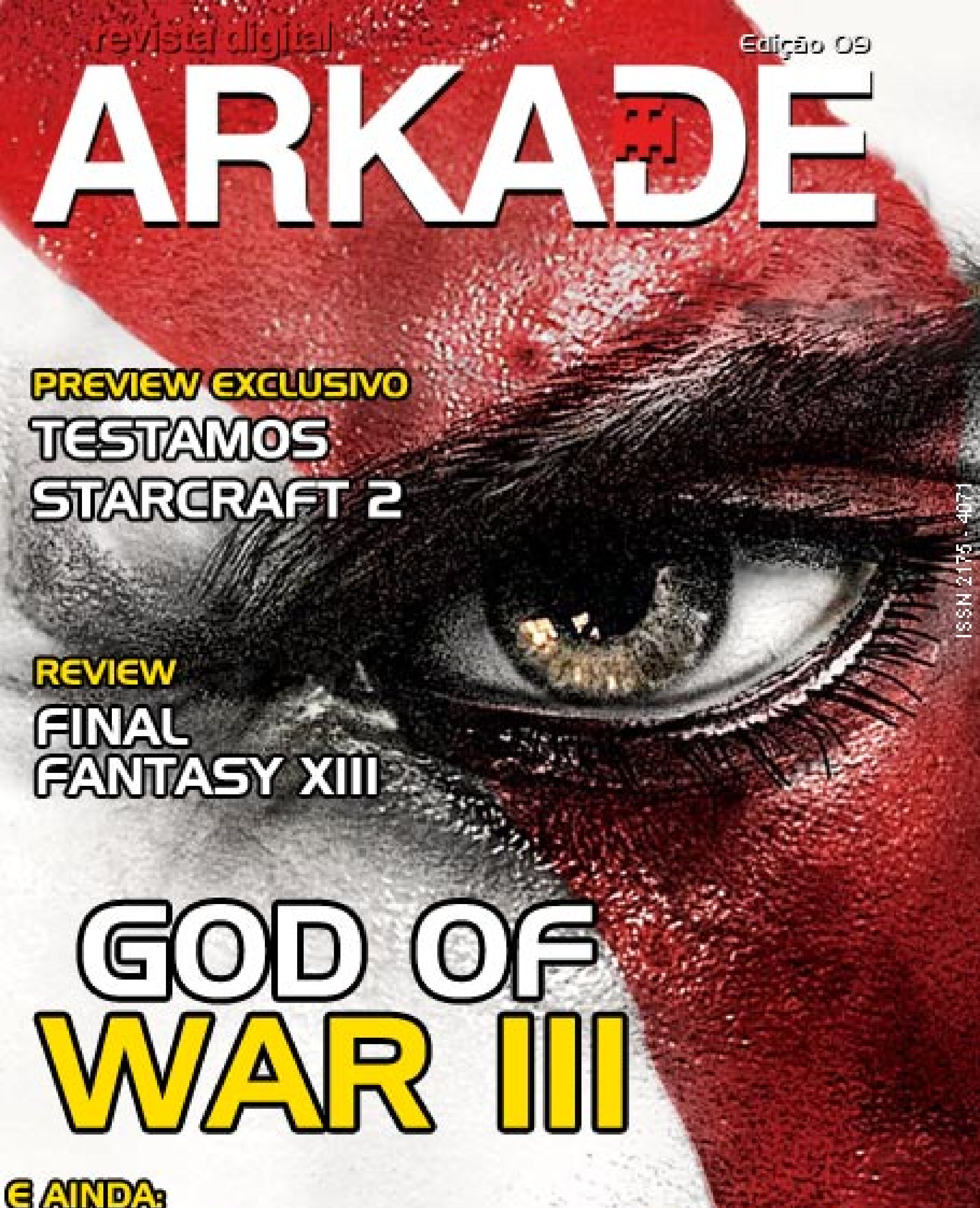
revista digital

ARKADE

Edição 09

ISSN 2175-4071



PREVIEW EXCLUSIVO

TESTAMOS STARCRAFT 2

REVIEW

FINAL FANTASY XIII

GOD OF WAR III

E AINDA:

- PSP: BLAZBLUE
- CLÁSSICOS: ROAD RASH
- DS: POKEMON HEARTGOLD
- PS3: HEAVY RAIN

BITBOX: REALIDADE AUMENTADA

PARCEIROS

Ueba

gamesgeral.com

Goluck com.br

Rock Games "Por que games é o nosso rock!"

NERDS SOMOS NOZES

PLAYERTWO

OPS!FORUM .COM.BR

GAME TOTAL www.gametotal.com.br

QUER SER PARCEIRO DA ARKADE ? ENTRE EM CONTATO PELO EMAIL

CONTATO@ARKADE.COM.BR



Agradecimentos:
Pedro C. Vasconcelos
Jhonatan Pastre
Alessandro C. Silva

O deus da guerra finalmente retornou

Este mês colocou um ponto final em um hype que começou desde o lançamento do Playstation 3, e ele se chama God of War 3. Quando a Sony lançou o console mais poderoso da atualidade, era impossível não imaginar como a franquia de maior sucesso na plataforma anterior seria nesta nova geração. Incrível, surreal, maravilhoso, absurdo eram alguns dos adjetivos que meus amigos utilizavam em 2008 para tentar descrever o jogo que ainda estava por vir. Por fim veio, e não somente mereceu todos estes elogios como superou todas as expectativas. Foram anos de espera, e durante esse tempo ainda pudemos contar com os chamados "God of War-likes": Dante's Inferno, Darksiders, Bayonetta e até mesmo God of War Collection, alguns foram muito bem trabalhados, mas colocando lado a lado nenhum chega aos pés de GoW3. Mesmo se você é fanboy do X360 ou não gosta de jogos de ação, vá na casa do seu amigo e jogue God of War 3, pois é uma experiência obrigatória para qualquer gamer. O jogo estabelece uma estaca zero de qualidade para as novas gerações de jogos de ação, com gráficos, animações e sequências de deixar qualquer um literalmente de boca aberta. A não ser que Zeus faça um milagre, God of War 3 será o jogo do ano em 2010, sem dúvida alguma.

Raphael Castro

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

SUMÁRIO



Starcraft 2



Final Fantasy XIII



Pokemon Heartgold



God of War 3



Heavy Rain



BlazBlue

CARTAS

PROJETO NATAL

Ouvi dizer que a Microsoft ira lançar um novo console junto com o Project Natal, isso não é verdade não é? E se ocorrer de lançarem um Xbox com o project natal ja embutido os futuros jogos vão funcionar tanto para este quanto para o outro e também haverá a opção de comprar o project natal como um periférico. Gostaria muito de saber essa resposta.
Renato

Arkade: Renato, a história do lançamento de um novo console da Microsoft junto com o Projeto Natal até então não passa de um boato. O Natal será lançado apenas como um periférico do X360.

LEITORES E ARTISTAS

Uma opinião aqui, eu acho que vocês deveriam tentar criar uma sessão para fanarts na revista, pediam para os leitores que tivessem interessados, enviassem pra vocês, e pronto, selecionava os melhores e publicava, eu acho que esse é um meio de aumentar a interação entre o leitor e a revista! ;) #fikdik
Rodrigo M. F.

Arkade: Adoramos sua idéia, Rodrigo. Aos leitores/artistas que quiserem enviar suas fanarts, podem mandar pelo email no rodapé da página. Quem sabe eles não aparecem aqui na revista.

MITO DE RESIDENT EVIL 3

Bom, primeiramente eu gostaria de elogiar a Arkade, tanto que eu deixei de comprar a minha revista habitual para acompanhar vocês, bom, vamos a pergunta: Existe um mito de que se você terminar o Resident Evil 3 em menos de uma hora no hard se consegue uma arma muito poderosa, o que vocês sabem sobre isso?
Carlos H. V.

Arkade: Olá, Carlos, isto é apenas mais um mito. O que você pode fazer para conseguir segredos é completar o jogo, que dá um bonus diferente a cada vez que você completa (até 8 vezes). Matar o Nemesis no modo hard também libera segredos. Fale para o seu vizinho parar de inventar moda.

COLEÇÃO DE ARKADES

Meus Parabéns, conheci apenas hoje o site e fiquei encantado. Que maravilha!!! A idéia de vocês é sempre estar fazendo essa revista? Já estou pensando em imprimir para ter as minhas próprias guardadinhas. Parabens de verdade!
Marcio F. B.

Arkade: Olá, Marcio, baixe nossa versão em PDF e fique à vontade para imprimir a revista. Se ficar legal manda uma foto para a gente!

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

VARIEDADES

CURIOSIDADE



É humanamente impossível apertar um botão em um joystick mais de 16 vezes por segundo. Este recorde foi estabelecido pelo japonês (tinha que ser) Toshuyuki Takahashi, produtor executivo da Hudson Entertainment.



EASTER EGGS

Se você clicar repetidamente em alguma ovelha, ou qualquer outro animal neutro, em Warcraft 2 ou 3, ele explodirá. Claramente inspirado por esse easter egg, em World of Warcraft é possível para os engenheiros criarem uma ovelha-bomba.

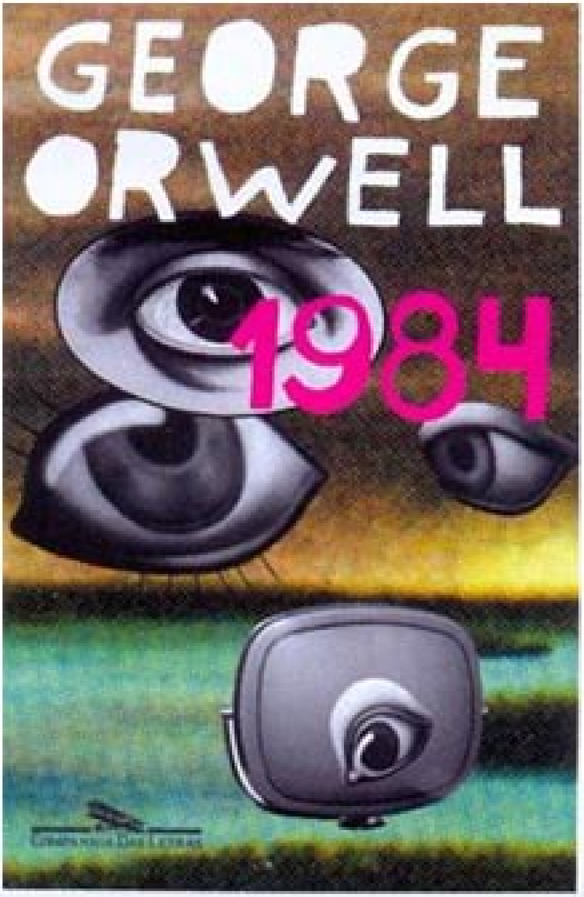


JOGOS EM FLASH - TETRIS FRIENDS

Tetris Friends (www.tetrisfriends.com) é um site que reúne dez modos diferentes de Tetris, separados em seis modos single-player e outros quatro multiplayer. Para jogar, é simples. Basta acessar o site e fazer um cadastro simples, rápido e grátis. A partir daí, é só clicar em Games e conferir os jogos. O mais divertido, com certeza, é jogar Tetris multiplayer. São modos de batalha entre 2 ou 6 pessoas, Sprint entre 5 pessoas (vence quem completar 40 linhas antes) e Rally em 8 pessoas. O modo Rally é o mais interessante. Você deve limpar a tela e ir descendo até uma das suas peças atingir o "gol", sendo que quem chegar primeiro, leva a partida.

CULTURA: 1984 - GEORGE ORWELL

Se você gosta (ou odeia) Big Brother Brasil, você já tem a quem culpar (e não é o Pedro Bial): em 1949, Eric Arthur Blair, sob o pseudônimo de George Orwell, publicava 1984, uma das obras de ficção mais importantes da literatura mundial. O livro retrata o cotidiano de um regime político totalitário e opressivo no ano que dá nome à obra. A história acompanha Winston Smith, um homem com uma vida aparentemente insignificante, que recebe a tarefa de perpetuar a propaganda do regime através da falsificação de documentos públicos, jornais e livros, a fim de que o governo sempre esteja correto no que faz. Smith fica cada vez mais desiludido com sua existência miserável e assim começa uma rebelião contra o sistema, o que o leva a ser preso e torturado. O romance se tornou famoso por seu retrato da fiscalização e controle difusos de um determinado governo na vida dos cidadãos, além da crescente invasão sobre os direitos do indivíduo. Um dos personagens do livro, o Grande Irmão/Big Brother (o grande ditador do regime, figura semelhante a Joseph Stalin cujo lema é "O Grande Irmão está vendo você"), foi a inspiração para o reality show, que hoje é, querendo ou não, um dos maiores programas da televisão brasileira. Além disso, o livro inspirou também o jogo Bioshock. O romance é geralmente considerado como a grande obra de Orwell.



Alucard
(Castlevania)



Alucard, ou Adrian Fahrenheit Tepes, é o filho de Drácula com uma mulher humana chamada Lisa. Por ser filho do vampiro, Alucard possui força sobre-humana e pode se transformar em um morcego, mas seu lado humano o impede de ser tão forte quanto seu pai.

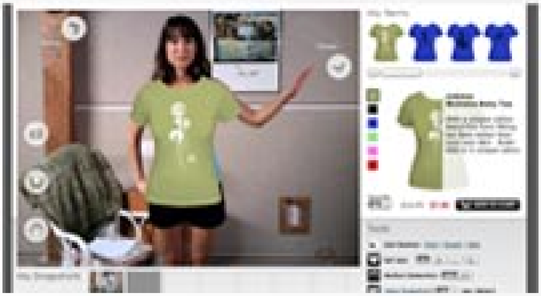
Após a morte de sua mãe, que fora confundida por uma bruxa, o menino Adrian passou a ser ensinado por seu pai as artes da magia negra, com a intenção de um dia vir a se tornar um poderoso soldado ao lado de Drácula. No entanto, seu lado humano falava mais alto e ele questionava os métodos de seu pai. Aguentando até quando pôde, Adrian um dia se rebela e foge de Drácula. Disposto a defender os humanos dos exércitos do vampiro, ele assume a alcunha de Alucard, que é o nome Drácula espelhado, para representar que ele defende valores inversos aos de seu pai. Desde então, seu principal objetivo é destruir seu pai e Castlevania, o castelo dele.

Um adepto espadachim e mestre na magia negra, Alucard apareceu em seis jogos da série Castlevania principal: Castlevania III: Dracula's Curse, Symphony of Night, Legends, Aria of Sorrow, Dawn of Sorrow e Judgement.▪

REALIDADE AUMENTADA



Imagine você comprar uma camiseta, vesti-la e entrar na frente de sua webcam. O computador detecta a camiseta e coloca na tela uma mão para jogar contra você uma partida de jokenpô (o bom e velho pedra-papel-tesoura). Incrível, não? Pois isto já é possível por meio da realidade aumentada, uma tecnologia recente que vem ganhando cada vez mais espaço e popularidade.







O QUE É?

Realidade aumentada é uma parte da realidade virtual que podemos chamar de realidade misturada. Trata-se de uma mistura de elementos reais e virtuais em um mesmo plano, ou seja, são elementos virtuais interagindo com objetos e pessoas do ambiente real.

Segundo Ronald Azuma, um dos principais pesquisadores desta tecnologia, realidade aumentada é um ambiente que envolve tanto realidade virtual como elementos do mundo real, criando um ambiente misto em que o usuário observa em tempo real. Por exemplo, um usuário da RA pode utilizar óculos translúcidos, e através destes, ele poderia ver o mundo real, bem como imagens geradas por computador projetadas no mundo. A realidade aumentada é interativa, tem processamento em tempo real e pode ser concebida em duas ou três dimensões.

A realidade aumentada proporciona ao usuário uma interação fácil e segura, sem necessidade de treinamento, uma vez que os movimentos são totalmente naturais, intuitivos e tão simples quanto mover uma parte do corpo ou um objeto na frente de um dispositivo detector (atualmente uma webcam).

APLICAÇÕES HOJE EM DIA

Atualmente, as aplicações da realidade aumentada variam bastante - algumas são bem úteis, enquanto outras nos fazem perguntar o porquê de existirem. Tal variação tem sua explicação no pouco costume das empresas em utilizarem a RA - muitas ainda apenas a utilizam como um atrativo para o consumidor e não como uma tecnologia capaz de ajudar as pessoas.



O uso mais simples da realidade aumentada pode ser visto em partidas de futebol e corridas de Fórmula 1. No nosso futebol, quando um computador insere a linha de impedimento num replay, isto é considerado RA. Nas corridas, o mesmo vale para as propagandas inseridas à beira da pista, seja em forma de outdoor virtual ou um capacete.



Outros exemplos fora dos esportes também são comuns. Duas montadoras de carros, a Mini na Alemanha e a Chevrolet no Brasil, fizeram uso da realidade aumentada em campanhas publicitárias recentes. A Mini inseriu um código em uma revista que, quando mostrado na webcam, revelava um modelo em três dimensões do Mini-Cooper. Já a Chevrolet colocou em seu anúncio numa revista um volante com um código. Quando o leitor mostrava o código para a webcam, ele podia fazer um "test-drive" do Vectra GT, usando o volante impresso na revista como "joystick".



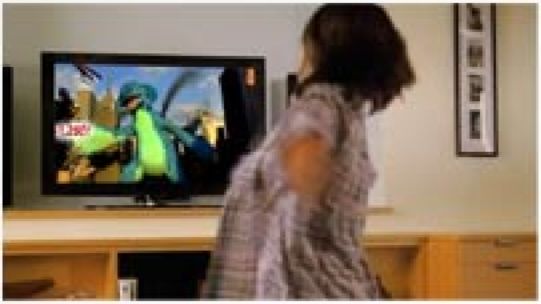


Entre as aplicações mais úteis da realidade aumentada estão dois exemplos vindos do exterior. A empresa de cosméticos japonesa Shiseido utiliza a tecnologia no que ela chama de Digital Cosmetic Mirror (Espelho Digital de Cosméticos). O programa tira uma foto do rosto da mulher, analisa o tom de pele e os contornos faciais e indica a maquiagem que melhor combina com o rosto. De quebra, ela já pode ver uma prévia de como ficará usando tais produtos. Depois é só imprimir a lista e ir comprar. Já o correio americano USPS fornece em seu site uma ferramenta que permite que o usuário comparar o tamanho do objeto que vai ser enviado com as caixas disponibilizadas pelo USPS em tempo real, capturando o tamanho da encomenda com a webcam.

No Brasil, a realidade aumentada ainda é usada mais para atrair o consumidor. O salgadinho Doritos Sweet Chili conta com uma imagem que, se colocada perante a webcam, libera um monstrinho para a pessoa colocar no seu perfil do orkut. O refrigerante Sprite 2.Zero também traz uma imagem parecida que, desta vez, libera um game para o internauta, que deve usar a latinha como controller. Até mesmo a rede de lanchonetes McDonald's entrou na onda, utilizando a RA em sua campanha do filme Avatar. O time de futebol paulista Portuguesa também conta com uma ação em realidade aumentada. Seu terceiro uniforme, neste ano conta com um símbolo na manga direita que, se mostrado à webcam, possibilita o torcedor a participar de um concurso.

OS GAMES E A REALIDADE AUMENTADA

O mundo dos games em breve também entrará em breve no mundo da realidade aumentada. Tudo graças ao periférico do Xbox 360, o Project Natal. Anunciado em 2009, o acessório permitirá ao gamer jogar sem usar nenhum tipo de controle - utilizando apenas o seu próprio corpo e seus movimentos.



O Project Natal é um grande exemplo do funcionamento da realidade aumentada. Nele, tanto o mundo real quanto o mundo virtual se misturam de modo a interagirem com perfeição. A promessa é de que ele permita ao jogador ter a sensação de estar realmente dentro do jogo. Mesmo causando tanto alarde devido a sua inovadora tecnologia, ainda existem as pessoas que se encontram com um pé atrás a respeito do Natal. Independente disso, é certo que o Project Natal irá revolucionar o modo de jogar videogames.





O Natal, no entanto, não é a primeira iniciativa na realidade aumentada voltada para os games. Criado em 2002, o Eye-Toy era uma câmera para o PS2 que permitia aos gamers uma espécie muito primitiva de realidade aumentada. No entanto, ela possuía algumas limitações, como não funcionar se a sala ou ambiente estiver muito escuro e a baixa qualidade dos jogos. A câmera, entretanto, ganhou vida nova neste mês com o anúncio do PlayStation Move, o controle sensível ao movimento do PS3, que usará a Eye-Toy para captar os movimentos.



ENTREVISTA

Para nos ajudar um pouco mais a Realidade Aumentada, a Revista Arkade entrevistou o pessoal da empresa **4G Gennius**, de Curitiba, que produz diversas ações utilizando a tecnologia. Eles nos contaram sobre as principais aplicações da técnica hoje em dia, o papel da realidade aumentada nos games e muito mais. Confira.

1. Quais as principais aplicações de realidade aumentada?

Nós vemos que a RA tem diversas aplicações (muitas ainda nem descobertas), mas atualmente a área em que a RA está mais sendo usada é na publicidade, para divulgação de produtos; na educação, para compor o material didático das aulas e auxiliar o professor com os exemplos práticos; e também diversos usos em treinamentos e também na medicina.

2. O periférico Eye-Toy, do PlayStation 2, era uma forma primitiva de realidade aumentada que fracassou. Porque devemos acreditar que a "nova-ordem" de realidade aumentada terá sucesso?

A tecnologia está muito bem evoluída e com a demora do lançamento do Project Natal, que é uma ferramenta baseada em realidade aumentada, podemos esperar grandes possibilidades de interação. O Eye-Toy do Playstation 2 foi um lançamento frustrante e só apagou o brilho da ferramenta, ou seja, só fez fumaça. O que acreditamos é que para o futuro os consoles tenham mais e mais interatividade, e a RA, usada de maneira inteligente, só vem a agregar.

3. Muito se tem comentado sobre o delay no Project Natal, e há pouco tempo, sobre a boa performance e resposta do PlayStation Move. Quais as diferenças entre os dois?

Uma das propostas do Project Natal é a inutilização de periféricos para a interatividade enquanto o PlayStation Move ainda depende de periféricos controladores. O delay que persiste no Project Natal está próximo de ser resolvido com hardwares de detecção de movimentos mais robustos. O maior desafio está em popularizar esses periféricos. Hoje é possível minimizar o delay com esses equipamentos, porém, inviabilizaria a comercialização. Uma proposta para a solução seria utilizar cores sólidas como alvo da detecção tornando possível o reconhecimento e fixação naquele determinado ponto. (N.E: No caso, a bola colorida no Playstation Move)



4. Vocês acreditam que realidade aumentada é uma tendência verdadeira pros games ou é só uma "moda" que vai acabar passando, assim como vários outras?

Acreditamos que é uma tendência evolutiva dos games que existem hoje em dia. As novidades aparecem e são substituídas por outras na seqüência, mas a RA é uma ferramenta que vem sendo aprimorada constantemente e será dificilmente esquecida.

5. Vocês estão totalmente envolvidos nas novas tecnologias. Portanto, como vocês acreditam que será a realidade virtual daqui a 10 anos?

Meio que uma mistura de "Minority Report", com muito mais uso da holografia e da RA. Cogitamos a possibilidade de uma mistura entre as duas tecnologias. Uma realidade aumentada tocável, com física e sem a necessidade de uma imagem para reconhecimento.

6. O que vocês recomendam para gamers que querem experimentar a R.A?

Existem poucos aplicativos no Brasil sendo desenvolvidos com RA, nós estamos desenvolvendo alguns. Mas para experimentar a RA nos games, sugerimos que os players aguardem o Project Natal.

CONCLUSÃO

Tal qual outras tantas tecnologias diferentes, a realidade aumentada ainda está engatinhando - por mais clichê que isso possa soar. Ninguém sabe realmente sua verdadeira capacidade ou então todas as possibilidades que ela traz. Seria ela apenas um mero instrumento atrativo de algumas marcas, ou então se trata de algo que poderá revolucionar a interação entre homem e máquina? Quem sabe essas perguntas não serão respondidas ainda neste ano, com o lançamento do Project Natal. Até lá, só nos resta especular e esperar.

REVIEW

PS3

GOD OF WAR III

DOCE (E SANGRENTA)

KRATOS FINALMENTE SE VINGA DE ZEUS E DOS DEUSES DO OLIM DESDE JÁ CANDIDATA A JOGO DO A

Após três longos anos de espera, finalmente Kratos concretizará sua vingança contra Zeus - e nós poderemos assistir (ou melhor, participar) de camarote. God of War III é (supostamente) a última parte da história de Kratos e, podemos afirmar com certeza, é um jogo que fecha a série com um ponto de exclamação.

GoW3 começa logo onde acabou o segundo jogo, com Kratos subindo o Monte Olimpo nas costas de Gaia e juntamente com os outros Titãs. A cena, por si só, dá uma noção da dimensão do jogo: Kratos é o equivalente a uma formiga perto dos Titãs; eles são gigantescos e a câmera faz um excelente trabalho de zoom-in e zoom-out para passar a sensação da diferença de tamanho, com tudo isso culminando numa batalha contra um nem-tão-imortal Poseidon.



Ação, 1 jogador



VINGANÇA

IPO EM UMA AVENTURA ÉPICA,
NO

O sistema de combate, por sinal, passou por um aperfeiçoamento e refinamento necessários, alcançando um nível de excelência inédito na trilogia God of War. As famosas sequências quicktime, nas quais os botões aparecem na tela e Kratos realiza determinado movimento, também estão presentes, mas com um detalhe novo: os comandos agora aparecem no canto da tela, de modo que o jogador possa prestar mais atenção na cena.

O sistema de troca de armas foi bastante melhorado: agora, é possível trocar entre as quatro armas apertando L1 e X, sem precisar abrir o menu. Com isso, é possível usar todas as armas durante uma única batalha. As armas, entretanto, carecem de diversidade. Sim, são cinco no total, mas apenas duas (o par de luvas metálicas Nemean Cestus e o Bow of Apollo) dão uma sensação de variedade. As outras duas (Nemesis Whip e Claws of Hades) são muito similares às tradicionais Athena's Blades/Blades of Exile e as Blades sempre vão parecer terem mais utilidade. Mesmo assim, todas são úteis, valendo a pena serem testadas.

Tal qual nos outros GoW's, as batalhas com os chefões são um ponto a ser destacado. Seja contra um Titã (sim, eles são seus "aliados", mas eventualmente o pau vai comer entre você e os colossos) ou contra um Deus, você necessitará de muita paciência e habilidade para vencer as lutas. Não sinta vergonha se você morrer uma, duas ou até mais vezes antes



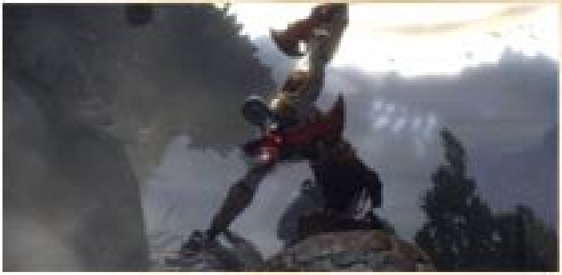


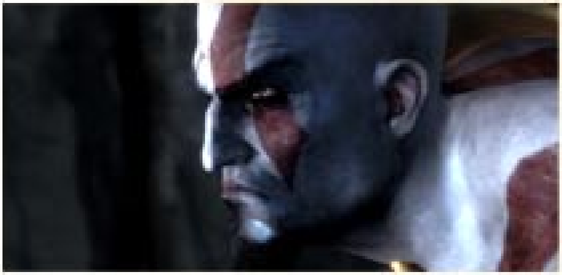


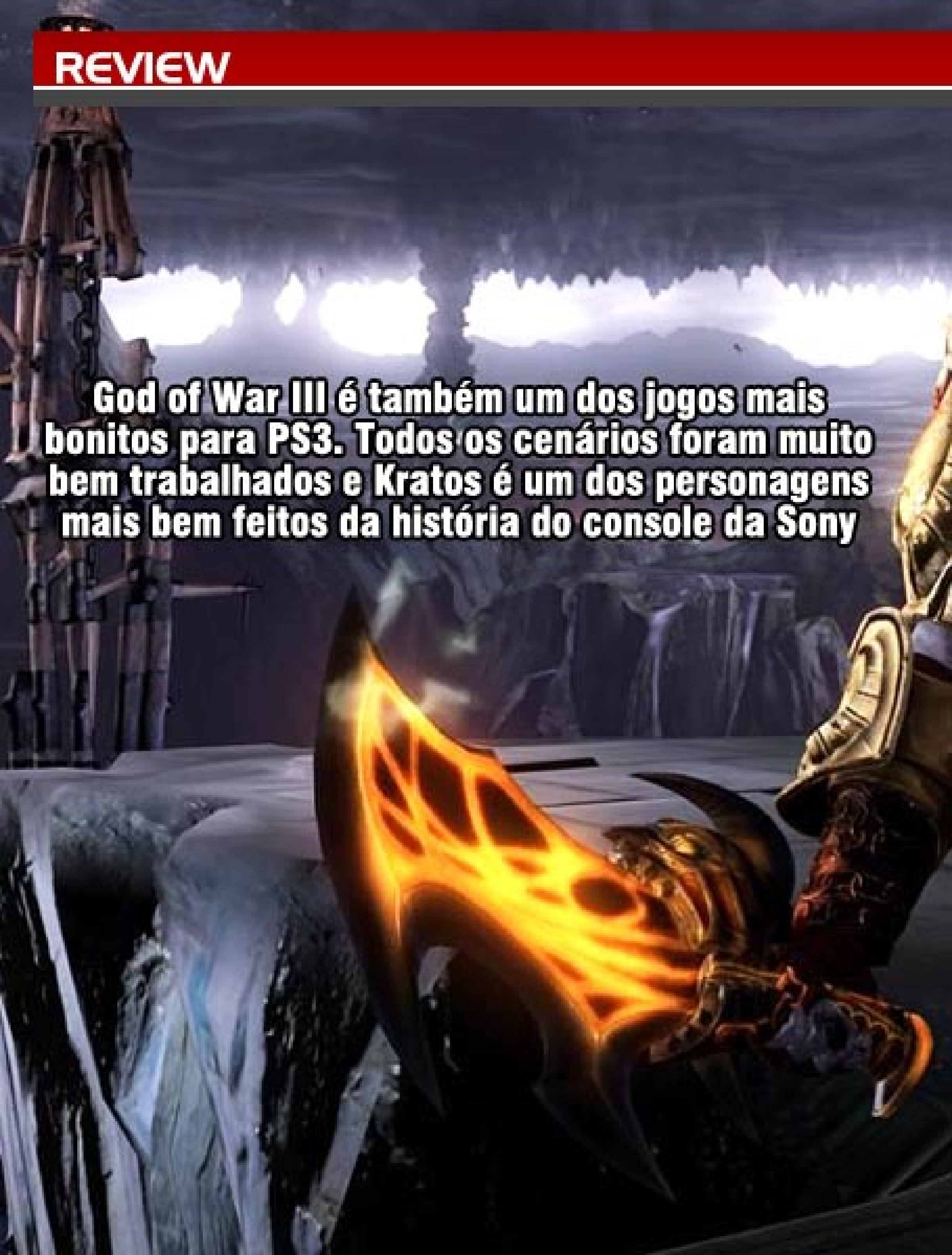


de pegar o jeito contra alguns chefões - essas batalhas estão entre as mais difíceis da série.

God of War III é também um dos jogos mais bonitos (senão o mais bonito) para PS3. Todos os cenários foram muito bem trabalhados e Kratos é um dos personagens mais bem feitos da história do console da Sony. As animações e cut-scenes também são excelentes, muito bem trabalhadas. Aliás, como sabemos desde o primeiro jogo, o guerreiro espartano sempre foi adepto da decapitação e da mutilação e em GoW3 não é diferente. Todo e qualquer personagem (desde um humano até um ciclope) está sujeito à violência e brutalidade de Kratos - e isso tudo em gráficos de alta resolução só fica mais chocante (ou então divertido, se você compartilha o sadismo de Kratos).







God of War III é também um dos jogos mais bonitos para PS3. Todos os cenários foram muito bem trabalhados e Kratos é um dos personagens mais bem feitos da história do console da Sony



Apesar de tudo, Uma das partes com menos brilho em God of War III é a história. "Como assim?? A série God of War sempre teve histórias boas!!" Sim, não é diferente desta vez, mas o enredo de GoW3 se mostra um pouco desequilibrado - a história só ganha em emoção mais pra parte final do jogo. Mesmo assim, o final é memorável, digno de uma série tão famosa quanto a saga de Kratos.

GoW3 também possui uma curiosidade: o jogo ganhou dublagem e legendas em nove línguas diferentes para os países da Europa: inglês, francês, italiano, espanhol, holandês, polonês, russo e... português! Sim, Kratos irá falar português (ainda que de Portugal) nas versões europeias do jogo. O mais engraçado é escutar um guerreiro violento falando com aquele sotaque do Seu João da padaria da esquina.

Como podemos ver, God of War III pega a fórmula de sucesso dos dois primeiros jogos e a repete com maestria, melhorando o que devia ser melhorado e mantendo o que deveria ser mantido. Apesar de ter pequenas falhas (história inconstante, algumas armas pouco criativas), GoW3 é um jogo sensacional, obrigatório para fãs da série e para gamers em busca de jogos de ação de qualidade. A aventura de Kratos é a cereja do bolo num mês muito bom para donos do PlayStation 3, que ainda receberam Heavy Rain e Final Fantasy XIII - reviews que você confere também nesta edição.



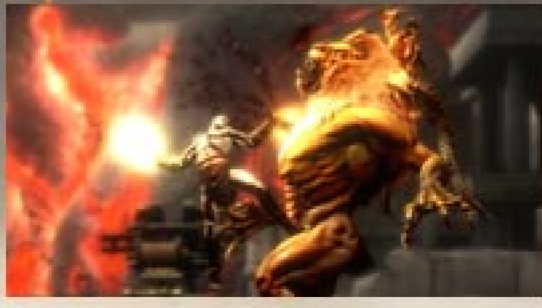


Recomendado Arkade

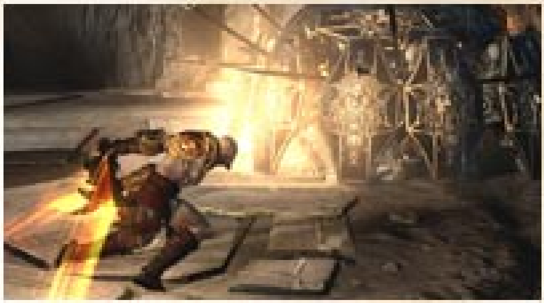
GOD OF WAR 3











Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★★

Nota Final: 97

HEAVY RAIN

MÚLTIPLAS ESCOLHAS

HEAVY RAIN INOVA NO PS3 COM PERSONAGENS CATIVANTES, GRÁFICOS REALISTAS E HISTÓRIA ENVOLVENTE

Heavy Rain é o que podemos assemelhar a uma prova de múltipla escolha dos games. Todo mundo já fez uma prova assim. É dada a questão, você tem as alternativas, escolhe uma e segue em frente. Heavy Rain é assim: são apresentadas alternativas para o jogador e, dependendo de suas escolhas, a história toma determinado rumo .

Desenvolvido pela Quantic Dream (a mesma empresa de Indigo Prophecy), Heavy Rain segue o mesmo estilo que IP, mas, ao contrário do primeiro jogo, não é necessário explicar os controles. Como Heavy Rain demora um pouco para "pegar ritmo", é fácil se acostumar com a ideia. A cada situação, o jogador terá quatro alternativas - uma para cada botão principal do DualShock. Mas, ao contrário de uma prova, nenhuma das alternativas está errada. Muito pelo contrário. Cada uma delas desencadeará uma ação diferente, mas nenhuma pode ser considerada errada. Aliás, "Game Over" é algo que não existe em Heavy Rain, nada é bom ou ruim, são suas escolhas e cabe a você definir o que é certo e errado.



HEAVY RAIN

Adventure, 1 jogador

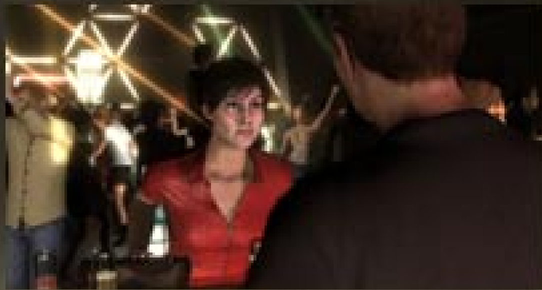


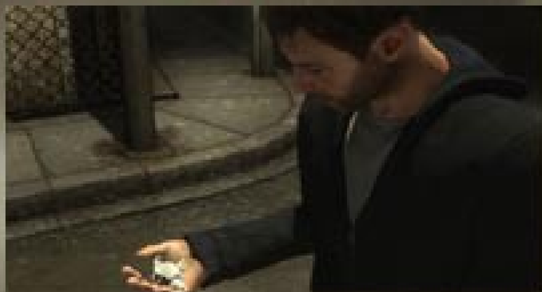
HEAVY RAIN

O personagem principal de Heavy Rain se chama Ethan Mars. Transtornado com a morte de um de seus filhos, Ethan vê sua relação com seu outro filho, Sean, deteriorar bastante. Um dia, Sean é sequestrado e supostamente morto pelo Origami Killer, um assassino em série. O jogo então acompanha Ethan em busca de Sean. Na jornada, o jogador ainda controlará outros três personagens: o investigador Scott Shelby, o membro do FBI Norman Jayden e a moça Madison Paige, que sofre de insônia. Apesar dos personagens não se conhecerem diretamente, cada um influencia a história do outro. A trama, no entanto, possui vários erros e buracos, o que prejudica o realismo de Heavy Rain.

Heavy Rain ainda traz outros problemas alheios à trama. Para fazer o personagem andar, basta apertar R2 e usar o analógico da esquerda para virar para os lados. Parece simples, mas na verdade é confuso e complexo. Os gráficos, apesar de serem bastante realistas, possuem algumas falhas de textura e ainda existe uma considerável queda no framerate em alguns momentos.

Mesmo sofrendo com algumas falhas técnicas e na história, Heavy Rain é um jogo ousado e inovador. Com forte influência do Efeito Borboleta da Teoria do Caos, o jogo cativa e atrai todo e qualquer gamer. Se você tem um PS3, escolha Heavy Rain e não se preocupe com os efeitos colaterais - você sairá satisfeito.▪







Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★
Diversão	★★★★
Audio	★★★★½

Nota Final: 85

PS3, X360

FINAL FANTASY XIII

QUEBRANDO PARADIGMAS

SQUAREENIX REVOLUCIONA E ROMPE COM ALGUMAS TRADIÇÕES DA CLÁSSICA SÉRIE DE RPGS

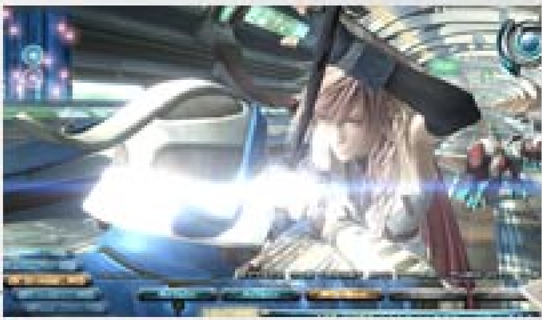
Final Fantasy XIII é uma verdadeira ruptura em relação aos outros doze jogos da série da SquareEnix. Além de ser o primeiro FF para os consoles de alta definição, FFXIII também abandona uma série de elementos característicos dos RPGs, mas faz isso sem nenhuma culpa e sem se prejudicar.

A história de FFXIII gira em torno dos fal'Cie, seres mecânicos com incríveis poderes, que escolhem algumas pessoas para serem l'Cie. Os l'Cie tem que cumprir missões dadas pelos fal'Cie. Se eles não cumprirem as missões, as pessoas viram monstros chamados Cie'th. Se elas cumprirem, elas viram cristais por toda eternidade. Por isso, ser escolhido por um fal'Cie é visto como uma maldição.

O mundo de FFXIII é focado nas cidades de Pulse e Cocoon, que flutua sobre a primeira graças ao poder do fal'Cie Orphan. O jogo acompanha a misteriosa Lightning, que, junto com Sazh, pretende enfrentar Anima, um fal'Cie que transformou Serah (irmã de Lightning e noiva de Sazh) em uma l'Cie. Entretanto, o trio, junto com dois exilados, Vanille e Hope, acabam se tornando l'Cie. A missão deles? Destruir Cocoon e Orphan.

FINAL FANTASY XIII

RPG, 1 jogador















Apesar de ter uma história bastante complexa, FFXIII rompe com várias tradições da série. Não existem cidades para serem exploradas (é Cocoon, Pulse e só), a própria exploração é bastante limitada (apenas no Capítulo 11 - de um total de 13 - é que o jogador poderá assumir side-quests) e o sistema de batalhas não possui turnos. Mesmo assim, essas mudanças não prejudicam o jogo tanto quanto se espera. O sistema de batalhas, por exemplo, conta com a possibilidade de "emendar" vários comandos em uma timeline, de forma a montar combos diferenciados.

FFXIII traz três novidades interessantes: uma é o Break State, que é quando o inimigo começa a retaliar menos e fica mais suscetível a ataques; outro é o sistema de avaliação das batalhas - cada uma recebe um rating de uma a cinco estrelas, o que rende mais pontos; e o sistema de Roles e Paradigms. Os Roles substituem os empregos dos jogos anteriores. São eles: Commando, Ravager, Sentinel, Synergist, Saboteur e Medic. Eles são definidos antes das batalhas, mas podem ser modificados durante as lutas, garantindo muito mais flexibilidade para a sua equipe. Já um Paradigm é um grupo pré-definido de três Roles, sendo que até seis Paradigms podem ser salvos. Mudar o Paradigm da sua equipe na hora certa pode mudar o rumo de uma batalha instantaneamente.

Para evoluir os personagens, existe o Crystarium. Ao final de cada batalha, o jogador ganha Crystal Points, que depois







podem ser gastos para melhorar uma série de atributos relacionadas aos Roles. As invocações também estão presentes: os Eidolons Odin, Shiva, Bahamut, Alexander, Hecatoncheir e Brynhildr. Eles contam com uma novidade: o Modo Gestalt, que os faz se juntarem com os personagens. Por exemplo, as Shiva Sisters viram uma motocicleta, a qual Sazh pode utilizar durante a batalha.

A respeito das questões técnicas, os gráficos de Final Fantasy XIII estão entre os melhores disponíveis hoje em dia nos videogames e os sons também são muito bons. Toda a dublagem foi refeita para a versão ocidental e os lábios dos personagens foram ressincronizados, conferindo mais veracidade ao jogo.

Em suma, Final Fantasy XIII é um grande jogo, mas ainda assim fica devendo algo perto dos seus antecessores. De qualquer jeito, o jogo é ideal para gamers do PS3 e Xbox 360 já irem esquentando as turbinas para Final Fantasy XIV, que também sai neste ano e será um MMO. •

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★½

Nota Final: 90

Pokémon HeartGold Version



MAIS DO MESMO

PRA VARIAR, POKÉMON NÃO INOVA, MAS GARANTE A MESMA DIVERSÃO DO GAMEBOY COLOR

Pokémon completou em fevereiro 14 anos de existência. Neste tempo, sua fórmula se manteve praticamente a mesma: encarne um jovem treinador em busca do título de maior treinador de todos os tempos. Com Pokémon HeartGold/SoulSilver, a história é a mesma - aliás, é a mesma de Gold e Silver. Os novos jogos são remakes dos games da segunda geração de Pokémon, lançados originalmente para GameBoy Color.

A principal mudança de HG/SS está na parte gráfica. Praticamente todos os cenários foram renderizados em 3D, garantindo uma perspectiva e beleza inéditas para a série. Podemos afirmar facilmente que a última encarnação dos Pokémons é a mais bonita de todos os tempos. Os próprios monstrinhos e os personagens não sofreram tantas mudanças, mas contam com alto nível de detalhismo.

POKEMON HEART GOLD & SOUL SILVER

RPG, 1 jogador









POKEMON HEART GOLD & SOUL SILVER

Todos os elementos característicos de G/S estão nos remakes: as apricorns que viram pokébolas especiais, a PokéGear, a mecânica de dia e noite e até mesmo os telefonemas geralmente inúteis dos treinadores rivais dizendo que derrotaram um Weedle ou um Raticate. Dentre as novidades, destacamos a possibilidade de ter acesso aos pokémons iniciais dos jogos Blue/Red/Green: Charmander, Squirtle e Bulbasaur e o primeiro pokémon da sua equipe sempre lhe seguir - similar ao Pikachu de Pokémon Yellow. HG/SS também conta com conectividade Wi-Fi, tal qual Diamond/Pearl/Platinum.



O único porém de HG/SS é que, quem quiser aproveitar a aventura por completo, irá necessitar de uma calculadora e planilhas do Excel. Ao invés da simplicidade do GS original, a GameFreak novamente colocou os EV points, habilidades escondidas que interferem no treinamento e na evolução dos bichinhos. Outra novidade é o PokéWalker, um pedômetro em forma de pokébola. Coloque um pokémon dentro e leve o PokéWalker em seu bolso quando sair de casa. Seus passos ajudaram o monstrinho a evoluir e até mesmo encontrar itens.



Pokémon HeartGold/SoulSilver é não somente a edição mais bonita da série, como também é a mais completa. Com novidades bem-vindas, mas alguns elementos que poderiam ter sido deixados de fora, a nova encarnação dos monstrinhos de bolso agrada e já é um dos melhores jogos pro DS no ano.▪

Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★☆

Nota Final: 87

FAÇA PARTE DA NOSSA COMUNIDADE NO

orkut

CLIQUE PARA ACESSAR:



ARKADE

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER Portable

PANCADARIA DE BOLSO

BLAZBLUE APROVEITA A CARÊNCIA DE JOGOS DE LUTA NO PSP PARA SE DESTACAR COMO UMA BOA OPÇÃO NO CONSOLE

Forte candidato a jogo revelação de 2009, Blazblue é um jogo de luta bidimensional que surpreendeu muita gente quando foi lançado para os consoles. Agora a Arc System, criadora também de Guilty Gear, lançou a versão portátil do game para PSP, e se você pensava que jogar fighters 2D no PSP era simplesmente ruim graças a títulos fracos como Darkstalkers PSP, pense novamente.

Após a Arc System perder os direitos da marca Guilty Gear para a SEGA Sammy, um novo jogo de luta precisava ser criado. Foi aí que surgiu BlazBlue, um jogo que consegue enfrentar de igual para igual séries clássicas como Street Fighter e King of Fighters. A versão portátil de BlazBlue ficou tão boa quanto a dos consoles: pancadaria intensa ao som de muito heavy metal, combos arrasadores e especiais que vão fazer seu PSP tremer. Não se surpreenda se você passar horas jogando, pois o jogo é bom mesmo.

BLAZBLUE PORTABLE

Luta, 4 jogadores











O jogador poderá escolher entre 10 personagens, cada um com uma história única. Um total de 9 modos de jogo garantem um bom fator replay, pois após zerar o jogo você ganhará pontos para gastar no shop, liberando versões diferentes dos personagens, golpes, cenários e artwork. A arte do jogo ficou muito bonita, com gráficos 2D muito bem desenhados e uma animação lisa e fluida. Os golpes e combos ficaram visualmente incríveis.

Os controles são fáceis e os personagens são bem balanceados. Toda movimentação e golpes do jogo é feita utilizando o direcional digital. O analógico é opcional, e pode ser utilizado para executar golpes especiais com maior facilidade. Os controles têm boa resposta e foram bem incorporados no jogo, tornando os golpes fáceis de realizar. Após algumas partidas você estará dando combos muito satisfatórios.

Um ponto fraco entretanto, é o fato de não poder levar a barra de especial para o round seguinte. Isto realmente deixa a desejar, pois quando você completar a barra para soltar aquele golpe devastador, seu inimigo e você já estarão com a vida muito baixa. O jogo ainda possui suporte multiplayer por Ad Hoc para até 4 players. Se a sua pergunta é: BlazBlue é melhor que Guilty Gear? A resposta é: não, mas chega perto. Com poucos bons jogos de luta 2D disponíveis para o PSP, se você é um fã do gênero, não deixe de adicionar BlazBlue à sua coleção.▪











Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: 82

MEGAMAN 10
WII SHOP/PSN/LIVE



Numa época em que os videogames mais famosos possuem gráficos realistas e controles inovadores, Mega Man 10 é um bom lembrete de que jogos retrô também são bons. Lançado no início do mês para WiiWare, o décimo jogo do robôzinho azulado não foge da fórmula de sucesso: o jogo é de plataforma 2D side-scrolling, Mega Man novamente pode escolher seu caminho, enfrentando uma série de robôs que (surpresa!) não estão sob o comando de Dr. Wily e sim sobre a influência de um vírus chamado Roboenza. Mega Man 10 ainda traz o modo Time Attack e um modo novo chamado Challenge, além de ter três personagens jogáveis: Mega Man, seu irmão Proto Man e Bass, rival de Mega Man. O jogo já está disponível para WiiWare e PSN e deve chegar na Xbox Live no final do mês.

GEOMETRY WARS: RE 2
LIVE



Sequência do jogo que fez sucesso no lançamento da Xbox Live Arcade, Geometry Wars: Retro Evolved 2 é basicamente o mesmo jogo, mas com algumas mudanças bem vindas. Você controla uma nave em uma arena retangular e tem que destruir as outras naves. Para aumentar o multiplicador de pontos, desta vez, você tem que coletar pequenas orbes verdes que são deixadas pelos inimigos abatidos (ao invés de derrotar vários inimigos como no primeiro jogo). Geometry Wars: Retro Evolved 2 ainda traz multiplayer online e offline e modo co-operativo de até quatro jogadores. Mesmo assim, GW:RE2 é bastante similar com o primeiro jogo, o que não é um mau negócio, mas faltam novidades para um jogo cujo gênero já possui outros candidatos mais inovadores.

CUBOID
PSN



Jogos de puzzle fazem sucesso independente da sua plataforma: PC, celulares, portáteis, consoles de mesa. Cuboid é um dos melhores puzzles já lançados para a PSN, muito graças a seu estilo simples e viciante. O jogador controla uma caixa retangular e tem que ir virando esta caixa e percorrendo um trajeto formado por quadrados até conseguir colocar a caixa num quadrado azulado. Não existem muitos segredos, apenas algumas plataformas que às vezes não suportam o peso da caixa e outros que teletransportam a caixa de um quadrado para outro. Cuboid conta apenas com modo single-player, nenhum tipo de modo online (apesar de ter um ranking online de maiores pontuadores) e é bastante curto, podendo ser fechado em apenas um ou dois dias.

CASTLEVANIA: SOTN
LIVE/PSN



Tido como um dos melhores jogos de todos os tempos, Castlevania: Symphony of the Night ganhou uma versão para Xbox Live Arcade e PlayStation Network em 2007 sem perder nem um pouco da ação e diversão que o fez famoso em 1997. Um jogo de plataforma que mistura elementos de RPG, bons gráficos e cinemáticas, grandes batalhas com chefes, trilha sonora muito boa e inúmeras armas e ítens, Castlevania: Symphony of the Night já era um jogo obrigatório na década de 90 e agora, com versões para os consoles novos, ele ganhou um fôlego novo, ainda mais pelo preço camarada: 10 dólares. Seja como for, se você tem um Xbox 360, um PS3 ou um PSP, confira Castlevania: Symphony of the Night a qualquer custo. Você não se arrependerá, acredite.



ROAD RASH

Não se sabe exatamente porque nenhum outro jogo antes de Road Rash tinha tentado juntar velocidade e violência, mas o que importa é que a fórmula deu certo e, por diversos motivos, o game lançado originalmente para Mega Drive em 1991 é o clássico do mês.



Ainda que o objetivo primordial do jogo é estar entre os três primeiros lugares para continuar correndo, as brigas em cima da moto são o atrativo principal. A cada nova fase a competição fica mais desleal. Quando os oponentes sentem-se ameaçados por suas ultrapassagens audaciosas, correntes e pés-de-cabra são sacados para tirar a soberania do jogador esperançoso que, armado inicialmente apenas com punhos e pés, deve se livrar da encrenca e derrubar para não ser derrubado. Aliás, o nome do jogo é uma referência às feridas causadas por acidentes na estrada, mostrando que o que menos importa em Road Rash é a corrida.

As armas podem ser roubadas dos oponentes, entre correntes e tacos de beisebol, vale tudo para continuar na liderança. Obstáculos como placas, postes e até animais estão presentes para deixar sua vida um pouco mais







complicada. E como se não bastasse, tem policial na cola! A polícia está de olho nos corredores briguentos e eventualmente pode rolar uma perseguição que corre o grave risco de terminar em multa ou prisão. Por isso, não tente brigar com o guarda, a menos, é claro, que ele comece. Ao vencer corridas o player também ganhava dinheiro, que podia ser utilizado para comprar armas, reparos, motos mais velozes e também para financiar sua saída da prisão.

Não é só pela parte da briga que Road Rash se tornou um clássico. Também foi um dos primeiros jogos com relevo nas pistas, que poderiam fazer as motos voarem e, por que não, arremessar seu piloto de encontro a uma dolorosa e traumatizante colisão. Não se pode negar que seus criadores tinham um certo senso de humor negro. Quando há um acidente seguido da explosão da máquina, uma ambulância passa para resgatar a moto, enquanto a polícia cuida do piloto, que ao ser pego fica uma temporada ausente. E tem mais: se o jogador não acumular dinheiro suficiente para pagar o conserto da motocicleta ou a fiança para tirá-lo da prisão, é game over na hora! Quem disse que a vida é fácil?

Road Rash foi lançado posteriormente para vários consoles e continuações foram feitas com melhorias nos gráficos, no som e na violência. A opção de multiplayer também foi inserida, para a felicidade de quem quer derrubar o amigo do cavalo, quer dizer, da moto.•

PC



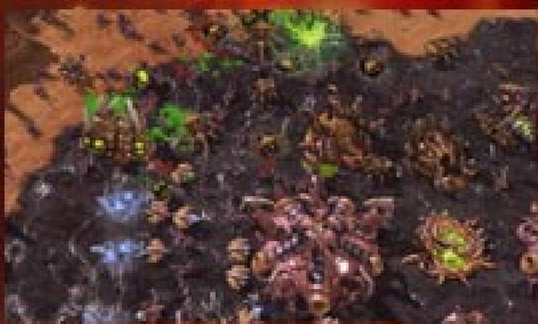
TESTAMOS STARCRAFT II!

JOGAMOS A AGUARDADA SEQUÊNCIA DO JOGO DE ESTRATÉGIA E PODEMOS DIZER: VEM COISA BOA POR AÍ

STARCRAFT 2

Lançamento: 2010





Em março de 1998, a Blizzard, já uma companhia famosa, com jogos como Warcraft I e II, The Lost Vikings e Rock n' Roll Racing, lançou StarCraft, um jogo de estratégia militar passado no espaço, no século XXVI. StarCraft acompanhava as batalhas entre três espécies pela dominância em uma região distante da Via Láctea. As raças são os Terrans (humanos exilados da Terra que possuem alta capacidade de adaptação), Zergs (uma raça alienígena insectóide obcecada em assimilar outras raças em busca da perfeição genética) e Protoss (uma espécie humanóide detentora de alta tecnologia e poderes psíquicos, disposta a preservar sua raça dos Zergs).



O jogo alcançou uma popularidade incrível, sendo considerado um game que revolucionou o gênero de estratégia e um dos melhores e mais importantes jogos de todos os tempos. StarCraft vendeu 1,5 milhão de cópias em seu primeiro ano e em dez anos de existência, o jogo já havia vendido mais de 9,5 milhões de unidades - 4,5 milhões destas comercializadas apenas na Coréia do Sul. Aliás, o jogo virou programa de televisão na Coréia do Sul: lá, grandes torneios de StarCraft são televisionados nacionalmente! No ano 2000, inclusive, StarCraft ganhou uma versão para o Nintendo 64, uma das poucas vezes que a Blizzard se aventurou nos consoles domésticos com suas principais séries. Vários livros foram criados também com a intenção de novelizar e expandir a história do primeiro jogo.

Agora, em 2010, a saga de Terrans, Protoss e Zergs ganhará um novo capítulo com StarCraft II: Wings of Liberty, sequência do jogo de 1998 que promete aumentar ainda mais a fama da série. Anunciado em 2007, Wings of Liberty, trará a campanha dos Terrans, que terá como protagonista Jim Raynor, agora um mercenário, líder do grupo Raynor's Raiders. Cada missão acompanhará o grupo de mercenários, que está atrás de artefatos de uma antiga raça, os Xel'Naga, que são os culpados pelo surgimento tanto dos Protoss, quanto dos Zergs. A versão beta de Wings of Liberty foi lançada em fevereiro e a Arkade foi convidada pela Blizzard a participar dos testes com o beta de SCII.









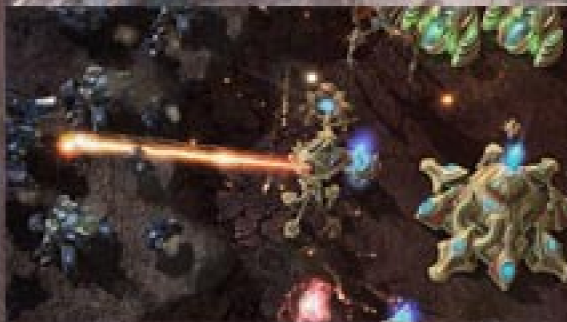


Aliás, quem gosta dos alienígenas terá que esperar um pouco mais para jogar suas campanhas. Zergs e Protoss terão suas histórias retratadas respectivamente nas expansões Heart of the Swarm e Legacy of the Void. Cada campanha terá entre 26 a 30 missões e terá um aspecto único: a dos Terrans será baseada na natureza mercenária dos Raiders, que ganharão dinheiro após cada missão; a dos Zergs trará elementos de RPG: o jogador irá evoluir de nível a Queen of Blades, Kerrigan, a cada missão bem sucedida; e a dos Protoss acompanhará o templário Zeratul em sua busca por novas unidades e tecnologias, na qual ele terá que usar a diplomacia para negociar com outras tribos Protoss.

PREVIEW

A essência da jogabilidade de StarCraft II se manteve. As mudanças feitas pela Blizzard dentro do jogo são voltadas apenas para melhorar a fórmula que fez (e ainda faz) tanto sucesso no mundo todo. As principais novidades são as unidades - algumas foram modificadas e ganharam novos ataques e habilidades, outras então foram substituídas por tropas inteiramente novas. Como já era de se esperar, novas unidades também serão inseridas no jogo, como, por exemplo, o Thor, um robô gigante que conta com quatro metralhadoras anti-aéreas nas costas e dois canhões aceleradores de partículas nos braços, o que o faz uma unidade praticamente perfeita - não fosse a demora para poder colocar o robozão em campo.





Outra grande novidade em StarCraft II é a nova Battle.net, que ajudará (e muito) os jogadores no modo multiplayer. O novo sistema contará com chat por voz embutido direto no jogo - o que certamente facilitará a vida de jogadores disputando partidas em equipe, sistema de compartilhamento de mapas customizados e de mods (algo que a Blizzard não só autorizará para SCII, como também incentivará), replays inteiros das partidas que você disputar e estatísticas sobre suas partidas, tais como vitórias, derrotas, achievements, etc.



Em termos de performance, o jogo não deixa a desejar nem um pouco. Durante todo o nosso teste com a versão beta, não encontramos nenhuma queda de taxa







de frames, nem mesmo lags e quedas de conexão durante as batalhas multiplayer. Por sinal, a versão beta de StarCraft II só é beta no nome: todo o jogo se apresenta muito sólido, sem falhas - aliás, ele está mais "pronto" que muito jogo já lançado.

Um ponto ao qual os brasileiros devem se atentar é a "presença" da Blizzard no Brasil. A operadora telefônica GVT foi comprada recentemente pela Vivendi, conglomerado francês que é proprietário majoritário da Activision Blizzard. Tendo em vista a grande base instalada da GVT no Brasil, não podemos deixar de imaginar se o Brasil não terá uma possível abertura para os jogos da Blizzard, tais como Diablo, World of Warcraft e, obviamente, StarCraft.

Especulações à parte, o que podemos afirmar é que StarCraft II já é um grande jogo e sua versão beta só serviu para aumentar ainda mais as expectativas dos jogadores a respeito do jogo e da nova Battle.net, que ainda tem alguns segredos a serem revelados. A Blizzard afirma que o jogo sairá ainda em 2010. Confira também nosso video preview exclusivo, publicado no nosso blog e canal do youtube.•

Expectativa

Muito Alta

Jogo de Poker com as Mulheres da DC





Que tal unir comics, poker e mulheres? Esta maleta de poker oficial DC comics traz estampados nas cartas e nas fichas as heroínas (e vilãs) mais gatas da DC. Não será mais tão fácil ler as reações e prever blefes dos seus adversários utilizando as cartas com essas beldades estampadas.

Preço: US$ 199.00
Onde encontrar: dccomics.com

Cofre de Emergência



Você ainda usa cofre de porquinho para guardar suas economias? Que tal revolucionar um pouco e colocar este criativo cofre em formato de alarme de incêndio? O único jeito de pegar as moedas de volta é quebrando o vidro, então seja sábio e quebre-o somente em caso de emergência.

Preço: US$ 11.25
Onde encontrar: suck.uk.com

Almofada Disquete



Este mini-travesseiro em formato de disquete garantirá aos saudosistas do MS-DOS boas e confortáveis horas de sono. Observação: Não vem formatado.

Preço: US$ 18.00
Onde encontrar: shanalogic.com



Camiseta Pizza

Esta camiseta traz uma estampa de pizza, o que não é nada nerd. A parte nerd é a fórmula que define a pizza: prática, fácil de "resolver" e objetiva. Próxima vez que for num rodízio com seus amigos, surpreenda e divirta todos com essa criativa camiseta.

Preço: US$ 15.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Pelúcia Oficial do Firefox



A raposinha do Firefox agora está disponível em pelúcia, que gracinha, não? Adquira a sua na loja oficial da Mozilla.

Preço: US$ 12.08
Onde encontrar: intlstore.mozilla.org

iPhone

N.O.V.A.

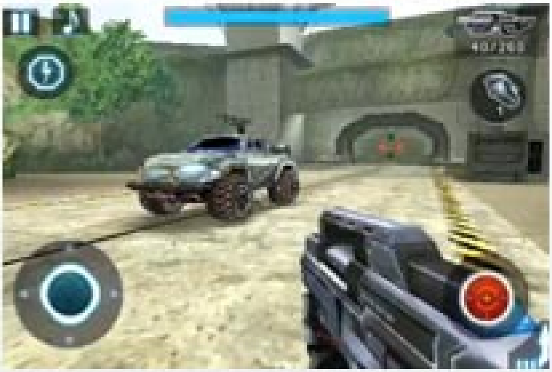
Pegue a essência de Halo, incorpore alguns detalhes de Dead Space e condense tudo isso num jogo para iPhone. O resultado é N.O.V.A. - Near Orbit Vanguard Alliance, jogo da Gameloft lançado no ano passado para o smartphone da Apple.

No jogo, você entra na pele de Kal Wardin, um ex-soldado reconvocado para defender a Terra da fúria de alienígenas. Uma antiga plataforma espacial ressurge na órbita da Terra e começa a ameaçar as outras plataformas nas quais os humanos são obrigados a viver devido ao colapso do meio-ambiente na Terra. Você deve explorar a estação e descobrir o que aconteceu para ela ressurgir do nada. Isso lhe leva em uma busca até o planeta natal dos aliens e é aí que a porrada come solta.

Os controles são bem simples, todos baseados na interface da tela sensível ao toque: um direcional mexe Wardin, a mira se move deslizando o dedo pela tela e outro botão dedicado é o gatilho. Wardin tem várias armas a seu dispor: pistolas, metralhadoras, snipers, etc. Munição também não faltará, mas para conseguir os melhores itens, você terá que resolver alguns puzzles, mas nada muito complicado. Em compensação, o escudo de Wardin é bem fraco, o que lhe trará alguns problemas.







Se está cansado de puzzles no seu iPhone, N.O.V.A. é uma boa opção, pois consegue trazer a mesma sensação de um FPS de console para seu celular. O jogo está disponível na App Store americana por 6,99 dólares.▪

PELES DE ANIMAIS

O uso de peles de animais é algo presente na cultura do ser humano há milhares de anos, desde o tempo em que vivíamos em cavernas. Naquele tempo, era necessário usar peles de animais para garantir a sua sobrevivência. Há muito tempo não há mais necessidade do uso de peles de animais, que é uma prática pré-histórica.

Muitas pessoas ainda estão desinformadas em relação ao processo cruel no qual os animais passam para se tornarem um casaco ou suvenir de pele. Outras, mesmo conscientes disso, usam peles de animais motivadas pela vaidade e pela necessidade de afirmação de status. Com a evolução na tecnologia têxtil, nos dias de hoje, temos à nossa disposição tecidos muito semelhantes às peles e couro de animal, mas de melhor qualidade térmica. Além disso, o tecido sintético traz benefícios extras como maior durabilidade, facilidade de manutenção, valor mais acessível, menor custo de produção e ainda preserva o meio ambiente.

Vale lembrar que, ao utilizar pele e couro sintéticos, você passa a mensagem de se preocupar com os animais e com o planeta, mas sem abrir mão da moda. Se você usa alguma pele ou couro de animal natural, pense nisso. A mudança de hábitos faz bem para a nossa saúde e para o planeta, além de preservar a vida de outras espécies! •



Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction



Red Steel 2



WarioWare: D.I.Y



Halo: Reach



Fable 3

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

Índice de parceiros nesta edição

Editora e Produções Interativas

Locaweb - www.locaweb.com.br

4G Gennius

Pixel 3 - www.pixel3.com.br

Acesse também nosso blog com notícias e informações diárias, onde estaremos lançando promoções com prêmios exclusivos nos próximos meses. O endereço é **www.arkade.com.br**

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura